

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini, merupakan suatu hal yang menggembirakan dan harus bisa diterima secara positif (Putra & Fajaraditya, 2013). Banyak pihak-pihak yang mengembangkan sistem pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan teknologi informasi. Kebutuhan akan teknologi informasi semakin meningkat karena teknologi informasi dapat memudahkan dan memaksimalkan suatu pembelajaran yang dijalankan suatu sekolah ataupun instansi pendidikan lainnya. Terutama dalam hal melestarikan budaya-budaya daerah di Indonesia.

Indonesia sebagai negara yang *heterogen* memiliki berbagai macam suku dan setiap suku tersebut memiliki kebudayaan yang berbeda-beda. Untuk Suku Dayak yang ada di Pulau Kalimantan saja berjumlah ratusan atau bahkan ribuan jenis Suku Dayak. Dari banyaknya jenis Suku Dayak itu, setiap Suku Dayak memiliki bahasa dan kebudayaan yang berbeda. Ada yang berbeda satu sama lain, namun juga tidak menutup kemungkinan masih memiliki kesamaan antar Suku Dayak. Seiring dengan berkembangnya teknologi di era digital seperti sekarang ini, media pembelajaran seolah-olah hanya terpaku pada guru yang mengajar secara konvensional, yaitu mengajar hanya dengan media buku dan menjelaskan materi-materi pembelajaran secara lisan.

Dalam dunia pendidikan suatu metode pembelajaran dapat disesuaikan sesuai dengan perkembangan zaman saat

ini. Misalnya, dengan menggunakan alat peraga atau yang sering dikenal dengan media pembelajaran. Tetapi tidak semua media pembelajaran yang digunakan dapat menjadi menarik. Hal ini dikarenakan kurang atraktif dan masih terkesan monoton. Dengan perkembangan zaman seperti saat ini maka metode pembelajaran dapat dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi komputer. Perkembangan teknologi komputer, dalam hal ini adalah perangkat lunak akan sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran.

Walaupun perkembangan zaman semakin pesat, budaya-budaya lokal khususnya budaya Suku Dayak harus tetap dijaga kelestariannya. Dengan bantuan teknologi komputer, media pembelajaran tentang bahasa dan kebudayaan Dayak kiranya dapat membantu metode pembelajaran sehingga dapat menjadi lebih baik dan lebih menarik lagi. Terutama pembelajaran yang menghadirkan materi secara tekstual, audio, visual, bahkan interaktif.

Pembelajaran yang akan dibangun adalah multimedia, karena dengan multimedia suatu pembelajaran atau materi yang disampaikan akan lebih mudah diterima dan dapat menarik minat siswa ataupun pengguna yang menggunakan aplikasi multimedia tersebut terutama dengan multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Sulartopo & Awwali, 2014). Yang menjadi tujuan utama dari pembuatan aplikasi ini adalah anak-anak. Karena anak-anak akan dengan mudah menangkap

pembelajaran tentang bahasa dan budaya Dayak dengan metode pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini. Tetapi tidak menutup kemungkinan jika ada orang dewasa yang juga menggunakannya. Maka dari itu, aplikasi ini akan dibangun pada dua buah *device*, yaitu *desktop* (untuk anak-anak di sekolah) dan *mobile* (untuk orang dewasa, tapi tidak menutup kemungkinan anak-anak juga akan menggunakannya).

Dengan tujuan utama anak-anak, maka aplikasi ini akan cocok jika digunakan pada instansi pendidikan terutama untuk Sekolah Dasar (SD) ataupun Sekolah Menengah Pertama (SMP). Hal ini dikarenakan aplikasi ini bermanfaat untuk meningkatkan minat anak-anak dalam mempelajari bahasa dan kebudayaan Dayak yang ada di Pulau Kalimantan, sehingga juga dapat lebih mengenal bahasa dan kebudayaan Dayak tersebut.

Pengembangan aplikasi pengenalan bahasa dan kebudayaan Dayak berbasis multimedia interaktif ini dirancang dengan melibatkan elemen-elemen multimedia, diantaranya adalah teks, gambar, suara, video, dan animasi. Dengan menggunakan Adobe Flash Professional CC 2014, Adobe Photoshop, dan Movie Maker. Adobe Flash Professional CC 2014 akan digunakan sebagai perangkat lunak utama pembuatan aplikasi, yang akan menyajikan media pembelajaran dan pengenalan didalamnya serta untuk pembuatan animasi. Adobe Photoshop digunakan untuk proses *editing* foto ataupun gambar-gambar yang akan digunakan. Movie Maker digunakan untuk proses *editing* video yang akan diimplementasikan pada aplikasi utama. Dengan adanya ketiga perangkat lunak tersebut,

diharapkan akan mempermudah dalam pembuatan aplikasi ini.

Secara umum, kekuatan aplikasi ini ada pada setiap elemen-elemen multimedia (teks, gambar, suara, video, animasi) yang dapat digunakan secara interaktif. Dengan hal tersebut pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih dapat diterima oleh para penggunanya. Dari segi kelemahannya, media pembelajaran ini berisi informasi yang statis, sehingga isi/data-data yang ada pada aplikasi ini tidak dapat diubah secara langsung.

Dari segi peluang, aplikasi ini akan banyak digunakan dalam setiap mata pelajaran bahasa Dayak dengan menggunakan media komputer sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih atraktif dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional. Ancaman yang akan didapat adalah adanya media pembelajaran baru yang lebih baik dan isi/data-data yang ada dalam aplikasi akan berganti secara dinamis mengikuti perubahan yang ada.

Fungsionalitas yang ada dalam aplikasi ini adalah berupa informasi teks tentang bahasa dan kebudayaan Dayak serta ada istiadatnya, gambar berupa kesenian dan senjata-senjata tradisional Suku Dayak, suara berupa lagu-lagu daerah Suku Dayak, video berupa acara-acara atau kebiasaan Suku Dayak, dan animasi berupa gambaran secara umum tentang Suku Dayak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi multimedia yang baik agar bisa diterapkan sebagai aplikasi multimedia

pengenalan bahasa dan kebudayaan Dayak berbasis *desktop* dan *mobile*?

2. Bagaimana cara menyampaikan materi-materi bahasa dan kebudayaan Dayak agar lebih mudah diterima dan dipahami oleh anak-anak atau penggunanya?

1.3 Batasan Masalah

Dengan banyaknya bahasa dan kebudayaan Dayak yang ada dan sangat beragam, serta sasaran yang dituju secara dominan adalah anak-anak maka masalah hanya dibatasi pada:

1. Sejarah dan asal usul bahasa dan kebudayaan Dayak.
2. Adat dan kebudayaan Dayak.
3. Budaya bahasa Suku Dayak.
4. Tarian tradisional Suku Dayak.
5. Lagu-lagu daerah Suku Dayak.
6. Alat atau senjata tradisional Suku Dayak.
7. Bentuk aplikasi multimedia pengenalan bahasa dan kebudayaan Dayak ini mengacu pada penelitian yang dilakukan penulis yaitu pada Sekolah Menengah Pertama Katolik (SMPK) St. Albertus Sampit khususnya pada Suku Dayak Ngaju.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dari pembangunan aplikasi ini adalah :

1. Membangun aplikasi multimedia yang baik agar bisa diterapkan sebagai aplikasi multimedia pengenalan bahasa dan kebudayaan Dayak berbasis *desktop* dan *mobile*.

2. Aplikasi dapat menyampaikan materi-materi bahasa dan kebudayaan Dayak agar lebih mudah diterima dan dipahami oleh anak-anak atau penggunanya.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Studi Literatur

Metode ini digunakan untuk mencari literatur atau sumber pustaka yang berkaitan dengan perangkat lunak yang dibuat, dalam hal ini adalah multimedia interaktif serta membantu mempertegas teori-teori yang ada dan memperoleh data yang sesungguhnya. Studi literatur yang digunakan berasal dari jurnal-jurnal nasional maupun internasional yang memiliki topik serupa dengan aplikasi multimedia interaktif.

2. Observasi

Penulis akan melakukan observasi dengan masyarakat Suku Dayak dan diikuti pengambilan gambar atau video mengenai adat dan kebudayaan masyarakat Suku Dayak.

3. Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung dengan masyarakat Suku Dayak untuk memperoleh data serta informasi mengenai batasan-batasan masalah yang dipergunakan untuk menentukan fitur-fitur yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi.

4. Survey

Penulis melakukan survey tentang Suku Dayak pada bulan Maret 2016. Survey yang dilakukan berupa penentuan Suku Dayak apa yang akan menjadi objek

penelitian agar spesifikasi aplikasi dapat diketahui akan membahas mengenai Suku Dayak tertentu.

5. Metode Pembangunan Perangkat Lunak, yaitu melakukan implementasi dan desain sistem yang akan dibuat, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Analisis, berisi informasi tentang aplikasi yang akan dikembangkan yang dituangkan dalam laporan *Story Board* (papan cerita).
- b. Perancangan sistem, berisi gambaran bentuk sistem yang akan dikembangkan, yang dituangkan dalam *Story Board* (papan cerita).
- c. Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku. Pembangunan aplikasi multimedia interaktif ini menggunakan Adobe Flash Professional CC 2014 sebagai program utama, dibantu dengan program lainnya seperti Adobe Photoshop dan Movie Maker.

Pengujian Perangkat Lunak, yaitu proses pengujian terhadap aplikasi yang dibuat, apakah telah berjalan dengan baik atau belum.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan

masalah, tujuan penelitian, metode yang digunakan, dan sistematika penulisan.

2. BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan diuraikan hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang berhubungan dengan permasalahan yang akan ditinjau dalam Tugas Akhir. Pada akhir tinjauan pustaka ditunjukkan perbedaaan atau sifat khusus dari penelitian yang dilakukan, yang membedakan dengan penelitian-penelitian terdahulu.

3. BAB 3 LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian dasar teori yang akan mendasari penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembagian atau acuan di dalam pembahasan masalah.

4. BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian analisis dan perancangan serta tahapan-tahapan perangkat lunak yang dibuat penulis.

5. BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hasil implementasi beserta hasil pengujian yang telah dilakukan terhadap perangkat lunak yang telah dibuat.

6. BAB 6 PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

